

Universidade de Brasília

Faculdade de Educação Física

Curso de Licenciatura em Educação Física

Joyce Caroline Menezes Valim

# APROPRIAÇÃO E INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Brasília, DF

2017

Joyce Caroline Menezes Valim

## APROPRIAÇÃO E INSERSÃO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física  
da UnB como pré-requisito para conclusão de curso  
em Educação Física – Licenciatura.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Alice Maria Corrêa Medina

Brasília, DF

2017

Monografia apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para  
obtenção da conclusão do curso em Educação Física-Licenciatura.

---

Joyce Caroline Menezes Valim

Monografia apresentada em \_\_/\_\_/\_\_\_\_.

---

Orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Alice Maria Corrêa Medina

---

Examinador: Prof.<sup>o</sup> Mestre Juarez Oliveira Sampaio

### **Dedicatória**

Dedico este trabalho a todos que me apoiaram e colaboraram comigo nessa etapa e e às pessoas com quem convivi na faculdade de Educação Física ao longo desses anos.

## **Agradecimentos**

Agradeço em primeiro lugar a Deus pela saúde e força que me concedeu para superar as dificuldades e iluminar meu caminho por toda essa caminhada.

A Professora e orientadora Alice Medina, pela orientação, correções, suporte, ensinamentos, paciência e confiança ao longo das supervisões das minhas atividades.

Aos meus pais, pelo apoio, incentivo e amor incondicional.

### **Epígrafe**

*"Educar e educar-se, na prática da liberdade, é tarefa daqueles que pouco sabem - por isto sabem que sabem algo e podem assim chegar a saber mais - em diálogo com aqueles que, quase sempre, pensam que nada sabem, para que estes, transformando seu pensar que nada sabem em saber que pouco sabem, possam igualmente saber mais".*

*Paulo Freire*

## **Resumo**

Este estudo teve como objetivo verificar o uso da tecnologia nas aulas de Educação física e discutir sobre um possível desenvolvimento dos estudantes que possuem a tecnologia inserida no seu contexto escolar nas escolas do Distrito Federal, por meio de revisão bibliográfica e um estudo de campo com a aplicação de um questionário junto aos professores que ministram as aulas de educação física, contendo perguntas abertas e fechadas em escolas publicas e particulares. Os resultados evidenciaram que há uma escassez do uso da tecnologia nas aulas de Educação Físicas, embora, os mesmos reconheçam a importância de inserir a tecnologia para maior envolvimento e estímulo, por parte, dos estudantes para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e afetivas dos alunos nas aulas.

**Palavras-chaves:** Tecnologia, educação, educação física e ensino fundamental.

## Índice

Introdução .....	9
Objetivos .....	10
Objetivo geral .....	10
Objetivos específicos .....	10
Problema de pesquisa.....	10
Justificativa .....	11
Metodologia .....	11
Tipo de Estudo .....	12
Tratamento estatístico dos dados coletados .....	12
Referencial teórico .....	13
O uso da tecnologia na Educação .....	13
O uso de tecnologia na Educação Física.....	15
Formação Profissional e continuada .....	17
Resultados .....	19
Discussão .....	22
Conclusão.....	23
Referencias.....	24



## Introdução

A tecnologia promove o desenvolvimento científico e tecnológico, por possibilitar informações com maior facilidade de acesso, alterando a forma de se relacionar e até mesmo de viver, com isso, é um dos principais elementos relacionado à comunicação e informação.

Segundo Almeida & Prado (1999, p.1):

[...] é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável.

O avanço da tecnologia pode ser útil na interação e na relação professor-aluno, pois permite a organização de ambientes de aprendizagens mais lúdicos auxiliando nas dificuldades escolares por meio de jogos interativos. Para atingir propósitos mais educativos e mostrar que o aluno pode obter um bom desempenho perante os softwares, o professor utiliza desses novos recursos, para tornar suas aulas mais estimulantes e diferenciadas, buscando alternativas viáveis para o interesse dos estudantes que não querem se envolver ou participar das aulas ou projetos da escola.

Por outro lado, existem escolas e professores que não incluem as novas tecnologias em suas aulas por falta de conhecimento ou dificuldade de acesso, separando o ambiente físico e o virtual, fazendo com que se apresentem como dois ambientes em mundos diferentes.

Para Zylberberg (2003) a *internet* é uma possibilidade de acesso do conhecimento da cultura corporal e nas aulas de Educação Física utiliza os recursos tecnológicos para a elaboração de um ambiente de aprendizagem e de experiências de diferentes grupos e sujeitos, permitindo conhecimento relacionado à cultura corporal. Schwartz (2007), afirma que este campo utiliza cada vez mais o ambiente virtual para novas opções, significados e interesses.

A Educação Física busca desenvolver a capacidade crítica e criativa dos estudantes, visto que a tecnologia está por toda parte e modifica a forma de viver. De acordo com o Hatje (2000) abordar as relações interdisciplinares é muito importante para entender a

sociedade e utilizar novas metodologias e temáticas para mudar o contexto da aula. Como, ainda há um despreparo dos profissionais, a tecnologia ainda não está totalmente inserida na realidade que vivenciamos dentro das escolas nas aulas de Educação Física, apesar da tecnologia está presente no nosso dia a dia.

O presente artigo tem como objetivo verificar a importância da apropriação e inserção da tecnologia nas aulas de Educação Física dentro das escolas de Educação Infantil.

## **Objetivos**

### **Objetivo geral**

- Verificar o uso da tecnologia nas aulas de Educação Física.

### **Objetivos específicos**

- Entender a importância da inserção da tecnologia nas aulas de Educação Física;
- Identificar o processo de ensino-aprendizagem relacionando a tecnologia na Educação Física escolar;
- Compreender e discutir como os estímulos tecnológicos que podem aprimorar as capacidades físicas, cognitivas e afetivas nas aulas de Educação física;

### **Problema de pesquisa**

A escassez do uso de tecnologia nas aulas de Educação Física.

## **Justificativa**

Esse estudo visa buscar esclarecer sobre a importância da apropriação e inserção da tecnologia no decorrer das aulas de Educação Física e discutir sobre um possível desenvolvimento das crianças que possuem a tecnologia inserida no seu contexto da Educação Física escolar.

De acordo com Pereira e Peruzza (2002, p. 309),

[...] a maior contribuição dos computadores para fazer as crianças aprenderem mais e melhor é a sua lógica interna, muito semelhante à forma como o cérebro funciona. As novas gerações estão, graças à familiaridade com os ambientes digitais, passando por uma revolução cognitiva só comparável àquela ocorrida com o surgimento da impressão, que sedimentou a lógica formal como valor absoluto do pensamento moderno. As simulações, mobilidades e simultaneidades da informática, similares ao raciocínio humano, permitem ganhos na imaginação e na intuição.

O processo de aprendizagem com o uso da tecnologia se torna ainda mais agradável, atraente e estimulante já que, a tecnologia desempenha um importante papel na sociedade, por estar presente no dia a dia e, assim, permitir também que crianças mais desfavorecidas, possam usufruir da tecnologia que não possui em casa, mas que um dia fará parte do seu cotidiano.

## **Metodologia**

O presente trabalho foi realizado por meio de um estudo de campo. Os artigos revisados foram de um período de 6 anos abrangendo os anos de 2010 a 2016.

Tratou-se de um estudo de revisão bibliográfica, utilizadas as bases de dados Scielo, CAPES, Google Acadêmico e portais específicos de alguns periódicos.

Para esta revisão foi realizada uma leitura prévia dos resumos dos artigos reunindo material suficiente para possibilitar uma visão global do tema.

Após a leitura prévia como critério de inclusão foram utilizados os artigos a partir de 2010, bem como uma bibliografia devidamente qualificada.

Em seguida os artigos selecionados foram distribuídos de acordo com o tema abordado na Educação Física.

A pesquisa foi composta pela realização de um estudo de campo com a aplicação de um questionário junto aos professores que ministram o uso da tecnologia nas aulas de Educação Física, contendo perguntas abertas e fechadas a ser aplicado em escolas particulares e publicas do Distrito Federal.

Participaram do estudo doze professores de Educação Física do ensino regular, sendo sete do sexo feminino e cinco do sexo masculino. A faixa de idade predominante dos professores que participaram do estudo ficou entre 31 e 40 anos. Quanto à rede de atuação nas escolas, seis professores lecionavam na rede particular e seis na rede publica de ensino.

O estudo foi submetido ao Comitê de Ética com o Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAEE) número: 61930616.80000.0030.

Segundo Marconi e Lakatos (1996), a coleta de dados com uso de questionário oferece uma praticidade na tabulação de dados e fácil tabulação, podendo atingir um número maior de pessoas, além de ser um meio econômico de coletar dados.

**Tipo de Estudo** – Estudo de campo e transversal segundo Gil (2008), apresentando como objetivo obter informações e interpretações do que ocorre naquela realidade.

As palavras; tecnologia, educação física, educação infantil e ensino fundamental forem utilizados como chave de pesquisa. O tema do presente trabalho é “Educação física: apropriação e inserção das tecnologias nas aulas de educação física”.

### **Tratamento estatístico dos dados coletados**

Considerando que o tamanho da amostra de professores que participaram da pesquisa, não é significativo diante a população dos professores de Educação Física no Distrito Federal, os dados coletados não podem ser tratados estatisticamente, nem os resultados, generalizados.

## **Referencial teórico**

### **O uso da tecnologia na Educação**

Com a influência das culturas midiáticas, nos dias de hoje, percebe-se que as crianças da geração digital já utilizam das novas formas de comunicação e consequentemente, adquirem outras noções de relações sociais e de individualidade. Com isso, pode se notar uma mudança da comunicação até as atividades do cotidiano, fazendo com que, muitas vezes, tenham mais conhecimento em relação aos pais e professores sobre as tecnologias.

Antigamente a escola era a principal fonte de informação, mas a internet é utilizada como forma de entretenimento, aprendizagem e comunicação, pois as informações são encontradas com mais agilidade e sem barreiras geográficas. A tecnologia é vista como um forte motivador para o aprendizado, pois é uma diferente experiência de educação e de vida.

O uso de recursos tecnológicos pode ser efetivamente um instrumento para construção do conhecimento, para melhorar o aprendizado dos estudantes (Pereira e Peruzza, 2002). O computador pode ser utilizado com base em metodologias multidisciplinares, com isso, os softwares precisam atender requisitos de qualidade técnica e pedagógica, para que, ele realmente contribua no processo de ensino e aprendizagem.

Conforme as autoras citadas acima, (p.387):

A principal razão para o uso da Realidade Virtual no processo de aprendizagem é que esta pode agregar um grande potencial pedagógico a novos tipos de ambientes educacionais, tornando a interação intuitiva, permitindo aos estudantes utilizarem a ferramenta didática de uma forma natural.

Para Rosa (2008, p.1):

Para a educação a dificuldade em absorver para o espaço escolar as novas tecnologias consiste no tímido investimento na aquisição de computadores, nas poucas políticas públicas de universalização deste recurso e na carência de capacitação dos profissionais da educação.

Por ser bem recente o uso da tecnologia no processo de aprendizagem, cabe ao professor, alertar os estudantes sobre a conduta adequada na sala de aula, para que não criem ideias erradas sobre o ambiente, para que, e descubram possibilidades nesse meio. A aprendizagem mais viva, rica, motivadora, interessante e lúdica, podendo trabalhar questões de erro atrás do feedback que possam desenvolver e auxiliar no conhecimento e do raciocínio lógico.

Segundo Pereira e Peruzza (2002, p. 388):

a Realidade Virtual é uma boa solução para o ensino porque expande os processos normais de aprendizado, principalmente na criança que é encorajada a participar de um processo criativo e imaginário, onde aprende brincando coisas que nos métodos tradicionais levaria mais tempo para ser ensinado.

A utilização destes ambientes virtuais apresenta, além de tentar aprimorar as falhas que os métodos tradicionais, apresentam uma facilidade de acompanhamento e de avaliação do desempenho dos estudantes. A interação do aprendizado a partir dos modelos virtuais pode ser mais motivadora e pode ser utilizada para simulações, fazendo com que, não ofereçam riscos, como poderia oferecerem um uma simulação no mundo real.

Pesquisas desenvolvidas no Brasil e no Exterior (Carragher, 1996; Carragher & Schliemann, 1992; Valentin, 1995; Spaulding & Lake, 1992; Santarosa, 1995; dentre outros) informam que escolas que utilizam computadores no processo de ensino-aprendizagem apresentam melhorias nas condições de estruturação do pensamento do aluno com dificuldades de aprendizagem, compreensão e retenção. “Colaboram, também, para melhor aprendizagem de conceitos matemáticos já que o computador pode constituir-se num bom gerenciador de atividades intelectuais, desenvolver a compreensão de conceitos matemáticos, promover o texto simbólico capaz de desenvolver o raciocínio sobre ideias matemáticas abstratas, além de tornar a criança mais consciente dos componentes superiores do processo de escrita” (Moraes, 1998.p.13).

Para Rosa (2008), o computador facilita a autonomia das crianças, pois dispõem de informações objetivas e através de recursos multimídias, criam diversas combinações que integram a percepção, o raciocínio e a imaginação, possibilitando que a da criança aprenda se divertindo e assim, pode construir seu próprio conhecimento, sem ser punido por seus erros.

Com todo esse avanço tecnológico, se tornou necessário que os profissionais da educação dominem o sistema midiático em função da educação e da cultura, para abordarem novas estratégias pedagógicas. Por outro lado, o virtual pode trazer benefícios, pois traz a

facilidade de interação, uma vez unido ao presencial no processo de aprendizagem e socialização na sociedade contemporânea.

Segundo Araújo e Piloto, (2013, p.09):

As novas tecnologias, através da internet, têm sido ferramenta facilitadora na mediação entre profissionais e estudantes, diminuindo fronteiras e barreiras de tempo na pesquisa, na troca de informações, na socialização de informações e no aprendizado, favorecendo o desenvolvimento contínuo da educação.

Em seu estudo, Bianchi (2007) relata que os professores que colaboraram com o estudo, acreditam que os recursos didáticos não auxiliam na formação profissional crítica, mas auxiliam, no geral, a busca de novas informações, de maneira mais rápida e dinâmica.

### **O uso de tecnologia na Educação Física**

Inicialmente, pode-se não perceber uma conexão entre as Tecnologias de Informação e Comunicação e a Educação Física, por se relacionar de conhecimentos sobre o corpo, como jogos, lutas, atividades rítmicas e expressivas, ginástica, esportes.

Na sua maioria, a educação física e as TIC ocorrem pela relação da tecnologia com o esporte e a atividade física, como o treinamento de alto rendimento, biomecânica, medicina esportiva, entre outros. A tecnologia é utilizada, nesses casos, para instalações, organização de atividades, eventos, documentação, reabilitação esportiva, a história da Educação Física, apoio audiovisual para tomada de decisão na arbitragem esportiva.

Já nas escolas as TICs têm utilidades diversas e dependendo da criatividade de quem as utiliza e da sua capacidade motora, pode trazer ainda mais alternativas. Essas mudanças no modo de interagir com as informações e o conhecimento vêm ao encontro dos objetivos de aprendizagem e permitindo o desenvolvimento de ações educacionais, a partir de concepções de aprendizagem que visam formar sujeitos autônomos (Nascimento, 2003).

Para Bianchi, Pires e Vanzin (2008,p.58):

Este panorama de avanços tecnológicos gerou mais complexidade na educação escolar e na formação profissional. A internet, por exemplo, contempla atualmente todos os componentes do modelo

comunicativo: é interativa, participativa, horizontal, mas não tem sentido se não existir um projeto educativo para justificar a presença desse meio na escola.

Os autores citados acima discutem sobre a proposta da mídia-educação como um processo de educativo que visa o uso dos recursos das TICs como um uso meramente instrumental, com essa proposta, o mundo vem o desenvolvendo o campo do saber e intervenção. A mídia-educativa abrange importantes dimensões: 1) *dimensão instrumental* atende as questões de domínio técnico das ferramentas tecnológicas; 2) *dimensão crítica* propõem discussões sobre as vantagens e desvantagens das TICs aplicadas em diferentes momentos da vida humana, buscando promover uma formação crítico-reflexiva; 3) *dimensão produtiva ocorre* quando se emprega uma tecnologia como instrumento para ampliar e aperfeiçoar o conhecimento da área em questão, ou seja, quando desenvolve o pensamento, a sensorialização para estar além de reprodução – quando os professores conseguem fazer com que a sociedade ou parte dela (alunos) adquira capacidade de ler o conteúdo das TICs e produzir, de maneira autônoma e crítica, através delas. Segundo Fantin (2006, p. 86), “não se faz mídia-educação só com leitura crítica e uso instrumental das mídias, sendo necessário aprender a ‘escrever’ com as linguagens das mídias”.

Segundo Leite (2004, p. 3 e 4), por a tecnologia está presente no nosso dia a dia, às vezes passa por despercebido, mas é bastante importante em diversos aspectos, como:

- a) diversificar as formas de produzir e apropriar-se do conhecimento;
- b) serem estudadas, como objeto e como meio de se chegar ao conhecimento, já que trazem embutidas em si mensagens e um papel social importante;
- c) permitir aos alunos, através da utilização da diversidade de meios, familiarizarem-se com a gama de tecnologias existentes na sociedade;
- d) serem desmistificadas e democratizadas; e) dinamizar o trabalho pedagógico;
- f) desenvolver a leitura crítica;
- g) ser parte integrante do processo que permite a expressão e troca dos diferentes saberes.

O uso da tecnologia no âmbito escolar tem como objetivo potencializar e aperfeiçoar a técnica de ensinar e aprender, onde se incorporem as aulas no desenvolvimento dos



conteúdos dos componentes curriculares juntamente com propostas tecnológicas e oferecer formação continuada para os professores, onde possam envolver o planejamento metodológico com a utilização das tecnologias. Para Bianchi (2006, p.3),

[...] dentro da realidade atual, a escola está diante de novos desafios que intimam professores e agentes da educação a rever formas de atuação e assumir outras e novas funções. Também chama a atenção para o distanciamento existente entre as instituições de ensino e formação profissional e o mercado de trabalho, pois sabemos que existe ainda um grande abismo e estranhamento entre as práticas realizadas no cotidiano pelos professores e funcionários das escolas e pelo(s) trabalhadores/mercado de trabalho.

### **Formação Profissional e continuada**

Hoje em dia, o professor- pesquisador ainda é visto como um acréscimo da sua função e não como um profissional com uma melhor condição para a docência, mas Freire (2006, p. 29), afirma que “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino”. A pesquisa tem o poder de nos mostrar as novidades e mostram se é realmente eficaz, a docência é um processo continuo e devemos sempre educar e se educar, conhecer o desconhecido e transmitir esse novo conhecimento.

Segundo Coelho (2008), o professor é sujeito-leitor das crianças e deve buscar conhecimento o tempo todo para que possa desafiar as crianças e então, aprender com elas. Pois quanto maior a sua interação, mais vai aprendendo a entendê-las e consequentemente, há mais chances de acertos e adequação.

O quadro a seguir demonstra a intenção do Coelho (2008) de construir uma pratica na Educação Física condizente com o ideário pedagógico para os professores-pesquisadores dentro da escola, definiu alguns objetivos para entender se essa pratica é realmente adequada.

#### **Objetivos da pratica de Educação Física na Educação Infantil**

1	Conhecer os limites e possibilidades de uma proposta de trabalho que conjugue atividades voltadas ao desenvolvimento de habilidades fundamentais (movimentos básicos e capacidades perceptivas) e da autonomia (capacidade de liderança e de lidar com situações de conflito);
---	--

2	Desenvolver metodologia apropriada para diagnóstico e verificação sistemática do progresso individual dos alunos, selecionando instrumentos de verificação fidedignos e, ao mesmo tempo, adequados para utilização durante as aulas;
3	Estabelecer técnicas de coleta de informações para a elaboração dos perfis das turmas e dos relatórios individuais dos alunos;
4	Levantar possíveis benefícios ao trabalho docente, gerados pelo uso de um computador portátil para coleta, tratamento e recuperação de informações e definir técnicas de manejo em meio às situações de aula e.
5	Construir alternativas nas situações do cotidiano escolar para registrar reflexões e experiências de modo sistemático e contribuir, assim, com a produção de conhecimento na área de Educação Física.

Fonte: “Tecnologias da comunicação e informação na Educação Física Infantil”, ano: 2008.

Apesar de não se encontrar muitos estudos sobre o uso de novas tecnologias, muitas escolas já apresentam algum tipo de tecnologia, como, televisão, câmeras de vídeo, computadores, para tratamento de informações, organização do material didático e geração dos documentos de docência.

Coelho (2008) relata:

Em um teste realizado pelo INFOLAB (2003, p. 50-77), pude conhecer as características de vários equipamentos disponíveis e os preços. Se compararmos tais equipamentos aos notebooks terá a portabilidade como ponto favorável, mas o custo desfavorável: a maioria em torno de R\$ 1.500,00. Isso porque não dispõem dos mesmos recursos que os computadores de colo e tampouco dos de mesa. Por outro lado, mesmo reconhecendo que o custo relativo é maior, a aquisição de um PDA para uso em aula pelos professores representa um investimento menor do que os de mesa ou de colo. Além disso, como toda tecnologia nova, o custo de lançamento logo cederá lugar a valores mais razoáveis.

Estudos apontam que o uso de tecnologia nas aulas é bastante vantajoso para contribuir efetivamente para facilitar o trabalho, além de proporcionarem eficiência e rapidez na execução das tarefas docentes ampliando as possibilidades de registro.

Segundo Leite (2004), o professor deve ter uma formação continuada, para que, possa vivenciar novas formas de ensinar e aprender incorporando as tecnologias. A alfabetização tecnológica é muito importante, o conhecimento. O conceito de alfabetização tecnológica do professor envolve o domínio contínuo e crescente das tecnologias que estão na escola e na sociedade, mediante o relacionamento crítico com elas. Esse domínio se traduz em uma percepção global do papel das tecnologias na organização do mundo atual e na capacidade do (a) professor (a) em lidar com as diversas tecnologias, interpretando as

linguagens e criando novas formas de expressão, além de distinguir como, quando e por que são importantes e devem ser utilizadas no processo educativo (Sampaio e Leite, 1999).

Mendes (2007) e Betti (2006) comentam sobre estudos no âmbito da Educação Física Escolar e demonstram preocupações pela falta da educação continuada frente ao uso das TICs, busca a melhora da relação desses profissionais com os recursos tecnológicos através de oficinas de capacitação e de interlocuções pedagógicas, além da interação da Educação Física escolar com a realidade digital.

Apesar de muitas propostas educativas já serem planejadas e implementadas nas escolas, ainda falta um grande caminho a ser percorrido na área científica pedagógica até superarem os problemas referentes às inter-relações entre mídias e educação.

## Resultados

Gráfico 1: Idade dos participantes da pesquisa.

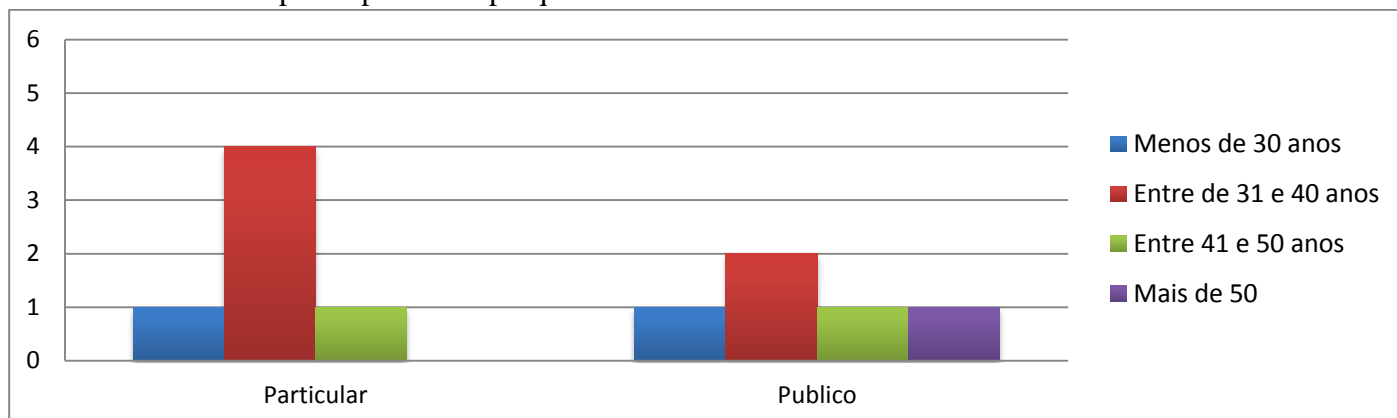


Gráfico 2: Habilidades acadêmicas.

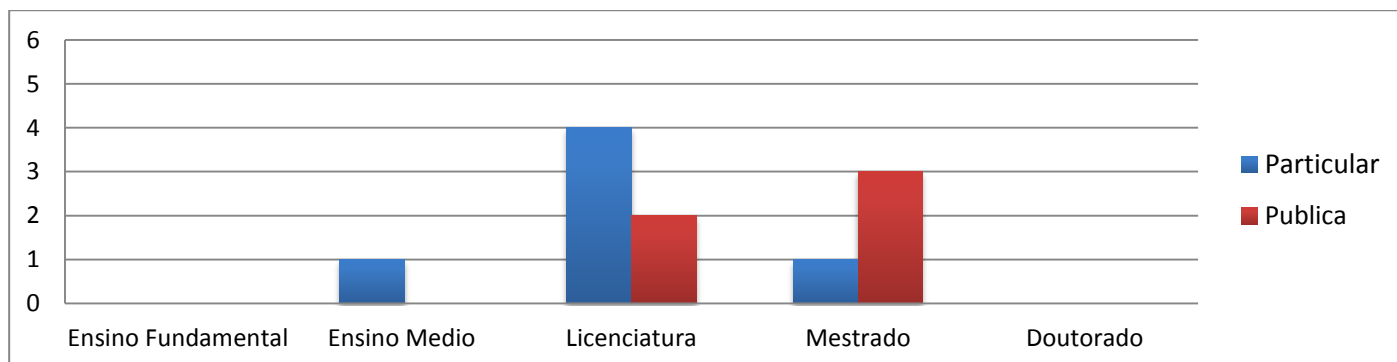


Gráfico 3: Recursos tecnológicos utilizados.

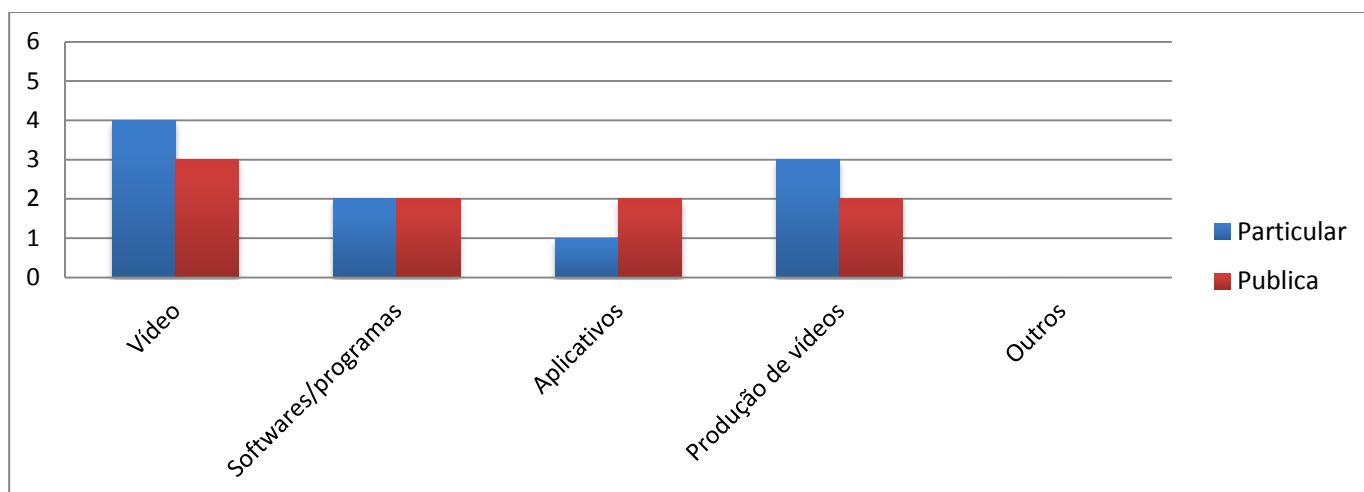
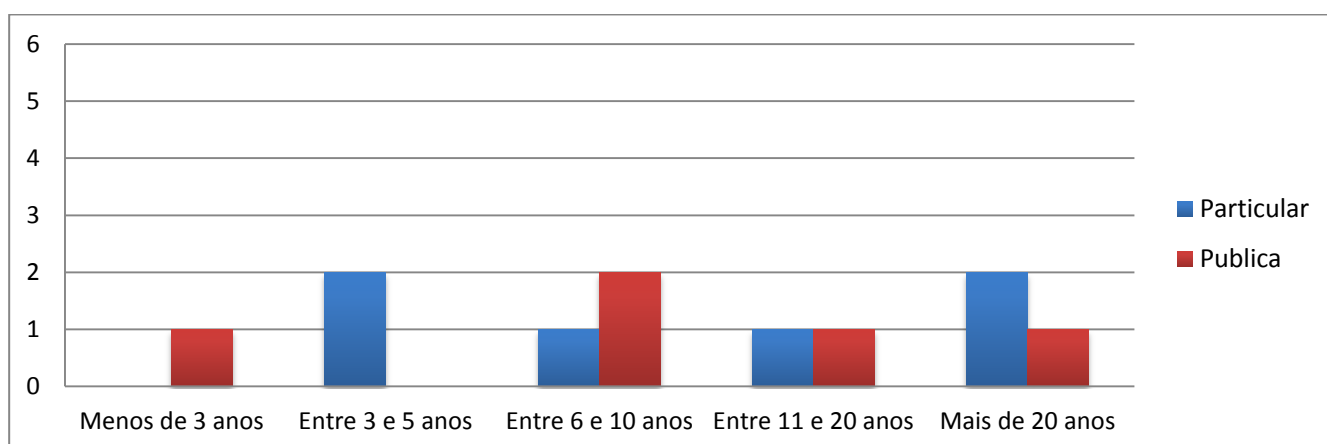


Gráfico 4: Tempo de profissão.



Quadro 1: Critérios de avaliação e preparação das aulas na escola particular.

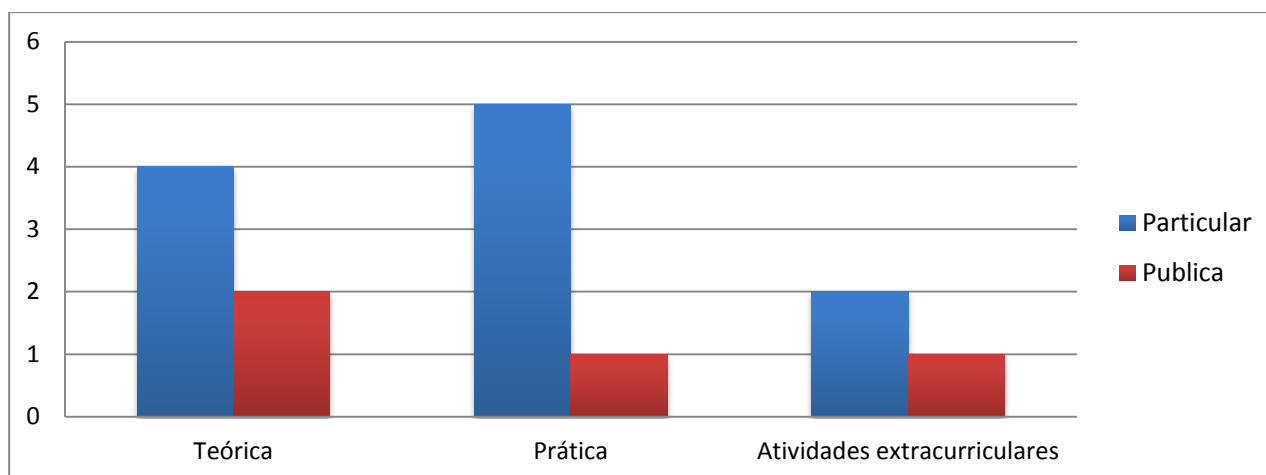
	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
1) Desenvolvimento técnico das crianças.	2	1	2		
2) Desenvolvimento da expressividade e a criatividade			1	2	1
3) O prazer e bem estar			1	1	2
4) Solicito sugestões das crianças				2	2
5) Considero que consigo motivar as crianças para as aulas				1	4
6) Procuro despertar o interesse das crianças				1	4

Quadro 2: Critérios de avaliação e preparação das aulas na escola pública.

	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
1) Desenvolvimento técnico das crianças.		1	2	1	1
2) Desenvolvimento da expressividade e a criatividade				2	3
3) O prazer e bem estar.				2	3
4) Solicito sugestões das crianças			1	3	1
5) Considero que consigo motivar as crianças para as aulas			1	2	2
6) Procuro despertar o interesse das crianças				2	3

Em relação ao quadro 1e 2, os professores concordam que elaboram as aulas com o auxílio da tecnologia visando o desenvolvimento da expressividade, da criatividade, do prazer e do bem estar, solicitando sugestões das crianças para construir e melhorar as aulas, e assim motivar e despertar o interesse das crianças.

Gráfico 5: Utilização da tecnologia em qual tipo de aula.



## **Discussão**

Em relação ao tempo de atuação na escola em questão, três professores afirmam já estar atuando a mais de 20 anos na escola, três entre 11 e 20 anos na escola, três entre 6 e 10 anos, dois entre 3 e 5 anos e um professor há menos de 3 anos na escola.

Quanto à inserção da tecnologia nas aulas de Educação Física, todos os professores consideram importante esta inserção no ensino, entretanto, apenas seis dos professores responderam que utilizam de recursos tecnológicos nas aulas de Educação Física.

Quanto à inserção da tecnologia nas aulas, os professores que utilizam desta ferramenta, afirmam que desenvolvem atividades praticas, teóricas e atividades extracurriculares como colaborador para melhor aprendizagem, utilizando vídeos, programas, aplicativos, produção de vídeos, entre outros.

A escola deve possibilitar que os estudantes consigam desenvolver diversas formas de sentir, pensar e solucionar problemas e para isso, Verceli e Melo (2004) afirmam que, é preciso considerar que eles necessitam se envolver com diferentes linguagens, entre elas, a tecnologia. A tecnologia pode ser um recurso extremamente interessante baseado em praticas inovadora para atender as crianças, de maneira mais significativa, podendo impactar atitudes e costumes.

A escola tem o objetivo de possibilitar e facilitar o uso dessas novas tecnologias em prol da educação, mas, segundo Alva (2002), ainda encontramos uma grande resistência dos próprios professores em não acompanharem essa mudança da era digital, por receio ou desconhecimento ou ate mesmo pelo tradicionalismo que vem sido mantido por diversos anos.

Embora a Educação Física, seja apontada como uma das disciplinas preferidas dos estudantes, observamos que os conteúdos se repetem a cada ano, mantendo a metodologia, a utilização dos recursos didáticos da mesma forma, onde a novidade é, geralmente, a

aquisição de equipamentos novos ou a pintura da quadra. Supomos que ao incluir o uso da tecnologia no decorrer das aulas. Segundo Bianchi, Pires e Vanzin, (2008, p. 67):

[...] ela estaria se conectando à mesma linguagem e frequência dos alunos, lançando conteúdos exibidos nas mídias em que os alunos têm interesse e curiosidade, discutindo-os, reconstruindo seus significados e inovando nas estratégias de ensino-aprendizagem dos seus próprios conteúdos escolares.

A falta de propostas inovadoras, criativas e reflexiva, faz com que os professores apresentem dificuldades em relacionar estratégias de ensino que envolva as temáticas de interesse dos estudantes, ou seja, não aproveitam o interesse dos estudantes para aliar a Educação Física à tecnologia.

De acordo com os questionários aplicados nas escolas do Plano Piloto, no Distrito Federal, podemos perceber que os professores acham de suma importância à utilização da tecnologia nas aulas de educação física, mas uma minoria ainda não os utiliza em aulas. Notamos também que há uma diferença de matérias disponíveis entre as escolas públicas e particulares, onde apresentam uma maior qualidade de recursos e melhor capacitação dos professores em utilizar a tecnologia em aulas práticas, teórica e também extracurricular. Foi observado no estudo que nas escolas públicas que a utilização desses recursos é direcionada para as aulas teóricas.

## **Conclusão**

Os resultados demonstram que ainda há uma escassez na inserção e apropriação da tecnologia nas aulas de Educação física nas escolas do Plano Piloto, no Distrito Federal. Não obstante, houve um reconhecimento significativo por parte dos professores sobre a importância desta inserção no decorrer das aulas. Portanto, iniciativas que visem relacionar o processo de ensino-aprendizagem à tecnologia na educação física são medidas que devem ser pensadas pela comunidade escolar para que ocorra um maior envolvimento dos estudantes para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e afetivas.

## Referencias

ALTOÉ, Anair; SILVA, Heliana da. **“O Desenvolvimento Histórico das Novas”**. **“Tecnologias e seu Emprego na Educação”**. Educação e Novas Tecnologias. Maringá: Eduem, 2005, p 13-25

ARAÚJO, Patrícia Kricheldorf Hermes; PILLOTTO, Silvia Sell Duarte. **“As redes sociais como possibilidade de aprendizado no currículo e nas construções identitárias no contexto da educação infantil”**. Currículo sem Fronteiras, v. 13, n. 1, p. 20-34, 2013.

BARBOSA MOREIRA, Antônio Flavio; KRAMER, Sonia. **“Contemporaneidade, educação e tecnologia”**. Educação & Sociedade, vol. 28, núm. 100, outubro, 2007, pp. 1037-1057.

BETTI, Mauro. **“Ponto de Vista Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação”**. Motriz, Vol. 7, n.2, pp. 125-129. Julho-Dezembro, 2001.

BIANCHI, Paula. **“A formação profissional em Educação Física permeada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação no Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria.”** Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) – Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2006.

BIANCHI, P.; PIRES, G.L.; VANZIN, T. **“As tecnologias de informação e comunicação na rede municipal de ensino de Florianópolis: possibilidades para a educação (física).”** Revista Linhas, v. 9, n. 2, p. 56-75, 2008.

CARVALHO JUNIOR, Arlindo Fernando Paiva. **“As tecnologias na Educação Física Escolar”**. Anais do XIX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. Vitoria- ES. Setembro, 2015.

COELHO, Claudia Regina Bergo. **“Tecnologias da comunicação e informação na Educação Física Infantil”**. Motriz, Rio Claro, v.14 n.3, p.337-345, jul./set. 2008.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DINIZ, Irla Karla dos Santos; RODRIGUES, Heitor de Andrade; DARIDO, Suraya Cristina. **“Os usos da mídia em aulas de Educação Física escolar: possibilidades e dificuldades”**. Movimento, Porto Alegre, v.18, n.3, p. 183-202, 2012.



FIGUEIRA JUNIOR, Aylton J. **“Potencial da mídia e tecnologia aplicadas no mecanismo de mudança de comportamento através de programas de intervenção de atividade física”**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, 2000; 8(3): 3946.

FINCO Mateus David, & FRAGA, Alex Branco. **“Abrindo fronteiras em educação física através do corpo jogos de vídeo interação”**. Motriz: Revista de Educação Física, 18 (3), 533-541. 2012

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: 6ª edição Editora Atlas SA, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **“Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.”** Campinas: Papirus, 2007.

LEITE, Lígia Silva. (Coord.). **“Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula”**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2004.

MACHADO, Afonso Antônio; ZANETTI, Marcelo Callegari; MIOLI, Altair. **“O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias”**. Motriz, Rio Claro, v.17 n.4, p.728-737. Outubro/dezembro, 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: Planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados**. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MATTEI, C. **“O Prazer de Aprender com a Informática na Educação Infantil”**. In: Instituto Catarinense de Pós-Graduação, Associação Educacional Leonardo da Vinci, 2011.

MOREIRA, Alberto da Silva. **“Cultura midiática e educação infantil”**. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 24, n. 85, p. 1203-1235. Dezembro, 2003.

MRECH, Leny Magalhães. **“Criança e o Computador: Novas Formas de Pensar”**, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

PEREIRA, Andréia Regina Pereira, MELCHIORI PERUZZA, Ana Paula Piovesan. **“Tecnologia de realidade virtual aplicada à educação pré-escolar”**. – Marília, SP: XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2002.

PIRES, Giovani de Lorenzi. **“A pesquisa em educação física e mídia nas ciências do esporte: um possível estado atual da arte”**. Movimento, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 09-22, janeiro/abril de 2003.

PIRES, Giovani De Lorenzi. **“Educação Física e o discurso midiático: abordagem crítico emancipatória.”** Ijuí: UNIJUI, 2002

REIS, Leônicio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. **“Jogos eletrônicos e a busca da excitação”**. Movimento, 14: 163-183. 2008.

RODRIGUES, Nara Caetano. **“Tecnologia de informação e comunicação na educação: um desafio na prática docente”**. Fórum Linguístico, Florianópolis, v.6, n.1 (1-22). Janeiro-junho, 2009.

RODRIGUES, Rosenan Brum. **“TICs na Educação Física escolar: é preciso saber utilizar”**. Acadêmico do Curso de Educação Física - Universidade Federal de Santa Maria, [EFDeportes.com](http://EFDeportes.com), Revista Digital. Buenos Aires, Ano 15, Nº 147, Agosto de 2010.

ROSA, Críssia Passos. **“O computador como ferramenta pedagógica na educação infantil”**. Motriz, Rio Claro, v.14, n.3, p.337-345, jul./set. 2008.

SEBRIAM, Débora Cristina da Silva. **“Utilização das tecnologias da informação e comunicação no ensino de Educação Física”**. Madrid, Junho 2009.

SILVA, Ana Maria da Conceição & PENHA, Matilde Gonçalves. **“O uso das tecnologias no ensino fundamental: novos desafios para o professor de educação física em uma escola pública de Goiânia”**. Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia do campus de Jataí – UFG, vol. 2- n. 13, 2012.

SILVA, Cinthia Lopes da Silva; DAOLIO, Jocimar. **“Comunidades virtuais e Educação Física escolar: reflexões junto a estudantes de Educação Física”**. Motriz, Rio Claro, v.15 n.4 p.842-849. Outubro/dezembro, 2009.

SILVA, Efrain Maciel. **“A democratização do conhecimento na Educação física brasileira através de meios digitais: a experiência do Boletim Educação Física”**. Monografia - Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Dezembro, 2003.

VERCELLI, Ligia de Carvalho Abões & MELO, Stephani. **“O uso das tecnologias de informação e comunicação na educação infantil: um estudo de caso”**. Universidade Nove de Julho (Uninove) Programa de Mestrado em Gestão e Práticas Educacionais (PROGEPE). São Paulo,

ZILBERBERGER, T. P. **“A internet como uma possibilidade do mundo da (in) formação sobre a cultura corporal”**. In: BETTI, M. (org.). *Educação física e mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero; SPEROTTO, Rosaria Ilgenfritz; BOTELHO, Silvia Silvia da Costa. 2010. **“Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de exergames no currículo”**. In: Anais do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 8-10, Novembro, Florianópolis, Brasil. 1-7.